

## Article

---

« La Vie est le rêve d'un rêve »

Monique Benoît

*Études littéraires*, vol. 7, n° 1, 1974, p. 109-125.

Pour citer cet article, utiliser l'information suivante :

URI: <http://id.erudit.org/iderudit/500309ar>

DOI: 10.7202/500309ar

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

---

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI <https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

---

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : [info@erudit.org](mailto:info@erudit.org)

# LA VIE EST LE RÊVE D'UN RÊVE

*monique benoît*

Lovecraft dans le dernier conte de *Démons et Merveilles*<sup>1</sup>, intitulé « À la recherche de Kadath », crée un étrange monde onirique où l'être est à la recherche de son propre mythe, de ses premières joies, de ses premières peurs enfouies dans les décombres de sa mémoire. Ce conte est l'un des plus réussis de Lovecraft. Le héros-narrateur, Randolph Carter se présente comme un « sage archi-rêveur », un vieux rêveur professionnel très fier de ses pouvoirs. Mais voilà qu'un jour ses facultés oniriques s'usent et se révèlent de plus en plus inefficaces. « À trente ans, Carter perdit la clé de la porte des rêves [...]. Il avait lu trop de choses dans la réalité, discuté avec trop de gens. Des philosophes bien intentionnés lui avaient appris à observer les relations logiques des événements et à analyser les processus engendrant les pensées et les rêves ; après quoi le merveilleux avait fui tandis qu'il oubliait lui, Carter, que toute vie, dans notre cerveau, n'est qu'une collection d'images et qu'il n'y a pas de différence entre celles qui naissent des objets réels et celles qui naissent de nos rêves intimes<sup>2</sup> ». Alors on aiguillonna son esprit malade d'irréalité vers le monde solide des connaissances objectives en l'invitant à trouver du merveilleux au sein des tourbillons d'atomes. Pendant des années, il essaya de s'extasier, de s'enflammer devant la complexité de ces lois et de ces calculs qui provoquent le vertige et excitent furieusement le cerveau mais il finit par s'avouer vaincu devant son incapacité de s'émouvoir. « Les sages lui dirent qu'il manquait d'imagination et de maturité puisqu'il préférait les illusions du rêve aux illusions de notre monde matériel<sup>3</sup> ».

<sup>1</sup> Traduction de Bernard Noël, 1<sup>re</sup> édition, éditions des Deux-Rives, Paris, 1955. Toutes les références seront tirées de l'éd. 10-18, 1063, 250 p.

<sup>2</sup> *Démons et Merveilles*, p. 29.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 29.

« Une fois de plus, il se mit alors à écrire des livres, travail qu'il avait complètement abandonné lorsque ses rêves l'avaient délaissé [...] Une humeur ironique détruisait les minarets crépusculaires qu'il avait élevés et la crainte bien terrestre de l'in vraisemblance chassait de ses jardins féériques toute la surprise des fleurs<sup>4</sup> ». De plus en plus convaincu de la futilité de la réalité, Carter s'isola en ses souvenirs et essaya de remonter dans le temps. Il remit même la maison familiale dans l'état où elle se trouvait lorsqu'il était bébé. « À présent, apparaissait la lueur vacillante d'un monde plus étrange et bien plus fantastique, lueur d'approche d'une imminence vaguement terrifiante s'incarnant en des images intensément claires de ses jours d'enfant<sup>5</sup> ».

Ce lent repliement sur lui-même, cet effort ultime de régression est le reflet autobiographique fidèle de la vie de Lovecraft qui suivit un moment le chemin des sciences (mathématiques, physique) pour finir par céder à cette force irrésistible de retour vers l'enfance. Le rêve est perçu par Lovecraft comme élément nécessaire de compensation du réel non accepté, sorte de dédommagement des médiocrités de la vie. Le rêve est surtout moyen de connaissance d'un temps mythique, d'une enfance du temps où la beauté est calme et durable. Rien n'est plus vain, pour Lovecraft, que la notion d'un progrès continu de l'univers, l'évolution n'est pour lui qu'une irréversible décadence. « Au commencement, ailleurs, était la perfection<sup>6</sup> », selon le credo lovecraftien. Le rêve est le seul moyen de remonter vers l'origine. « À la recherche de Kadath » est un récit tout entier axé sur cette quête mythique, initiatique, un interminable voyage dans des contrées fabuleuses.

Ce conte diffère des autres récits de Lovecraft où l'horreur n'était destinée qu'à provoquer une peur perverse et jouissant d'elle-même. Ici, démons et merveilles, monstres horribles et cités éblouissantes sont disposés en équilibre constant, les scènes angoissantes sont toujours suivies de temps de repos dans un décor riant et enchanteur. L'itinéraire de Carter n'est jamais gratuit mais commandé par un but, une idée fixe dont il ne saurait se distraire ne fût-ce qu'un instant. Ce récit, par

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 36.

<sup>6</sup> Maurice Lévy, *Lovecraft ou du fantastique*, 10-18, 1972, 189 p.

conséquent, occupe une place à part dans l'œuvre de Lovecraft parce qu'ici le fantastique devient du merveilleux. Si le « fantastique dure le temps d'une hésitation, hésitation commune au lecteur et au personnage, qui doivent décider si ce qu'elles perçoivent relève ou non de la réalité<sup>7</sup> », le merveilleux, lui, nous plonge d'emblée dans un autre monde régi par ses lois propres et qui relève du domaine de l'imaginaire pur. Comme le lien avec le monde réel est coupé dès le début, le surnaturel paraît très naturel, du moins rien ne semble étonner outre mesure le témoin-narrateur car il sait qu'il s'en sortira et les démons aussi le savent... « À la recherche de Kadath » revêt le caractère d'une odyssée, d'une « épopée onirique », d'une « geste dans l'ordre de l'imaginaire<sup>8</sup> », d'un voyage de retour vers la patrie d'origine, l'enfance avec ses yeux neufs et ses visions particulières.

Le point de départ du récit est un rêve merveilleux et insistant — il se présente à trois reprises — qui a laissé des traces si profondes dans la vie éveillée que la seule façon de le retrouver sera de tourner le dos au monde diurne et, par la pratique et l'expérience du rêve profond, partir à la quête de cette vision éblouissante interdite par les dieux. La fin du récit sera la découverte que ce n'était qu'un rêve fait des souvenirs de son enfance et se terminera par le réveil. Le conte commence par la description d'une cité qui est si chargée de symboles qu'il faut la présenter en entier :

**Trois fois Randolph Carter rêva de la merveilleuse Kadath et trois fois il en fut repoussé alors qu'il s'arrêtait sur la haute terrasse qui la surplombe. De toutes ses murailles, de ses temples, de ses colonnades, de ses ponts de marbre, de toutes ses fontaines et de tous ses jardins parfumés, de toutes ses larges rues bordées d'arbres délicieux, d'urnes pleines de fleurs et de rangées luisantes de statues d'ivoire, la ville étincelait fascinante et dorée, sous le soleil couchant tandis que vers le Nord, sur les pentes abruptes grimpaient des étages de toits rouges et de vieilles mansardes pointues entre lesquels se réfugiaient de petites rues caillouteuses où l'herbe avait poussé. Il y avait dans la ville une animation divine, une fanfare de trompettes célestes et un éblouissement de symboles immortels. Le mystère y régnait tout comme les nuages environnent une montagne inexplorée et, à l'instant où suspendant**

<sup>7</sup> Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, 1970, 188 p.

<sup>8</sup> Lévy, *op. cit.*, p. 147.

son souffle, Carter en attente se tenait appuyé à la balustrade du parapet, il fut envahi par l'angoisse saisissante d'un souvenir à demi oublié, la douleur des choses disparues et le besoin morbide de situer à nouveau ce qui jadis avait été un lieu à la fois important et effrayant.

Il comprit qu'autrefois la signification de ce lieu avait été pour lui souveraine sans qu'il pût savoir en quel cycle d'incarnation, en quel rêve ou en quelle veille il l'avait connu. Il lui rappelait vaguement les fugitifs souvenirs d'une prime jeunesse lointaine et oubliée du temps où de chaque journée enveloppée de mystère s'élevaient le bonheur et le merveilleux du temps où de l'aube au crépuscule se succédaient, au rythme des luths et des chansons, des heures prophétiques ouvrant les portes flamboyantes de plus profondes et de plus surprenantes merveilles. Chaque nuit pourtant, alors que debout sur cette haute terrasse de marbre ornée d'urnes curieuses et de rampes sculptées, il contemplait la beauté calme du couchant et l'imminence extra-terrestre de la ville, il percevait la contrainte des dieux tyranniques du rêve qui ne lui permettaient jamais de quitter ce point de vue sublime pour descendre les larges escaliers de marbre qui semblaient dégringoler sans fin vers le déploiement de ces rues attirantes remplies de très vieux sortilèges<sup>9</sup>.

Cette vision fabuleuse révèle fort clairement tout un symbolisme maternel, lieu à la fois important et effrayant où Carter oscille entre le désir et la crainte. La contemplation est, en effet, un vrai supplice de Tantale car elle signifie l'impossibilité du désir et renforce l'obsession. Tout est orienté vers la descente de ces « larges escaliers » menant vers ces petites « rues caillouteuses », secrètes, qui se glissent entre les vieux toits. C'est là, dans un dedans rêvé que se cachent de « plus profondes et de plus surprenantes merveilles ». Carter ne fait que caresser le plus vieux fantasme du monde, celui de réintégrer le sein de la mère, de retourner dans ce lieu clos, protecteur et chaud, lieu de l'ultime profondeur où vivre est se laisser vivre, de rejoindre la plus lointaine origine afin de parcourir le chemin inverse de sa naissance. Désir inavouable auquel même le rêve impose sa propre censure sous le couvert des symboles qui transforment le désir de la mère en ville-jardin paradisiaque et masquent l'interdit dans le rappel de la situation traumatique de la naissance et par la perception de la représentation de la figure paternelle déguisée sous la « contrainte des dieux tyranniques » du rêve.

<sup>9</sup> « À la recherche de Kadath », pp. 113-114.

Toute la suite du texte ne sera qu'un long voyage imaginaire plein de péripéties dont la fin est dès maintenant prévisible.

Après cette vision traduisant un désir irréprensible et toujours inassouvi, commence le récit initiatique qui comportera tout un rituel de révélations successives où le héros procédera par étape. S'étant réveillé une troisième fois « sans avoir encore descendu ces escaliers », Carter pria longuement les dieux et leur offrit même des sacrifices. Ceux-ci « ne répondirent pas, ne manifestèrent aucun fléchissement, ne donnèrent aucun signe d'encouragement. Il sembla même que ses prières eussent été reçues avec hostilité car dès la première d'entre elles, la contemplation lui fut totalement enlevée, comme s'il n'avait dû ses trois visions qu'à une méprise ou à un accident enfrenant le plan et le désir des dieux<sup>10</sup> ». Le silence du père devient si angoissant que le fils décide d'aller lui-même à sa rencontre, et pour ce faire, entreprend un voyage héroïque afin de se montrer digne de la faveur désirée. « Carter décida de se rendre hardiment où jamais aucun homme n'avait osé aller, d'affronter les déserts glacés et de gagner à travers les ténèbres le lieu où voilée de nuages et couronnée d'étoiles inconnues, Kadath, la ville inexplorée cache dans ses murs le château d'onyx des Grands Anciens<sup>11</sup> ». Très rapidement le lecteur remarque une dissociation entre Kadath la merveilleuse dont il est question dès la première ligne du récit et Kadath, la ville des Grands Anciens. La recherche de la mère est momentanément oblitérée par le rendez-vous avec le père qui fera accéder ou non à la mère. Kadath la merveilleuse deviendra tout simplement « la cité du soleil couchant » dans la suite du récit.

L'odyssée de l'explorateur commence par la descente, en état de demi-sommeil, des soixante-dix marches qui mènent à la caverne de feu où il consulte les prêtres barbus de Nasht et de Kaman-Thah. Ces derniers lui font voir les dangers d'une telle démarche et le mettent en garde contre Nyarlathotep, le chaos rampant, âme et messager des Dieux ultimes qui sont dénués d'esprit, aveugles et sans voix. Mais Carter maintient — et maintiendra — sa décision et compte sur l'aide d'une foule d'expériences et de souvenirs. Puis il descend les sept cents

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 114.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 115.

marches menant à la Porte du Profond sommeil et pénètre dans le Bois Enchanté, pays qu'il a déjà visité en rêve — comme beaucoup d'autres qui suivront. Là, les Zoogs le mettent sur une première piste en dévoilant l'existence d'un vieux sage, à Ulthar, qui avait osé escalader une montagne pour contempler les dieux en train de danser au clair de lune. Carter s'y rend et apprend du sage Atal, après l'avoir enivré pour lui délier la langue, qu'il y a dans l'île d'Oriab un étrange visage sculpté sur une face difficilement accessible de la montagne Ngranek, visage qui serait un portrait que les dieux de la terre gravèrent autrefois à leur ressemblance. Le voyageur se dirige alors vers Dylath-Leen, port d'où partent des bateaux pour l'île d'Oriab. Après de maladroites confidences dans une auberge, il est enlevé par des émissaires de Nyarlathotep et se retrouve à bord d'une trirème qui vogue vers la lune. Il est sauvé de justesse par les chats, alliés rencontrés à Ulthar, s'échappe avec eux et retourne à bon port pour regagner l'île d'Oriab. Là, il fait la pénible escalade du Ngranek et voit le visage du dieu. La description de cette vision est caractéristique et mérite qu'on s'y attarde un peu plus.

**«Quand il aperçut ce rocher, se cramponnant à la paroi, il hurla à pleine voix son admiration effrayée car le roc titanesque n'avait plus la forme que l'aube de la terre avait façonnée mais rouge et stupéfiante étincelait dans le soleil couchant, montrant sculptés et pâlis par le temps, les traits d'un dieu.**

**Impitoyable et terrible brillait ce visage que le couchant incendiait, si grand qu'aucun esprit jamais n'en prendrait le mesure et Carter comprit aussitôt qu'il n'était l'œuvre d'aucun homme. C'était un dieu ciselé par les mains des dieux et son regard hautain et majestueux dominait le chercheur [...] Terrifié, bien que ce spectacle fût celui qu'il avait recherché, il s'accrocha à son dangereux nid d'aigle: il y a dans le visage d'un dieu plus de merveilleux qu'on a pu en prévoir [...] <sup>12</sup>»**

Vu sous un éclairage identique à celui de la cité du soleil couchant — le rouge remplaçant le doré —, le merveilleux est ici beaucoup plus démoniaque que rassurant, même si le narrateur semble faire un effort pour camoufler sa panique, hurler tient plus de la frayeur que de l'admiration extatique. Ce portrait est interprété immédiatement comme une figure d'autorité, une image transcendante et paternelle. À la grandeur

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 150.

physique de la sculpture correspond une hauteur morale, une intransigeance devant laquelle on ne peut que s'incliner silencieusement, médusé par le regard comme l'enfant pris en faute. La pétrification s'avère complète lorsque l'obscurité vient: «Le grand visage sculpté prenait un air plus effrayant encore. La nuit trouva l'explorateur perché sur la corniche; il ne pouvait, dans le noir, ni monter ni descendre mais seulement rester debout et frissonner, accroché à son étroite plate-forme<sup>13</sup>.» C'est à ce moment que la peur de la mort vient rôder, un néant noir emplissait ses yeux, un néant lié avec la mort contre laquelle il ne pouvait rien faire. Un sentiment d'impuissance extrême maintient la vie suspendue à un fil, instant qui ne veut pas s'écouler, qui perpétue son effroi. C'est le premier moment de panique véritable qui s'empare de Carter. C'est à ce moment aussi qu'a lieu un second enlèvement par les Maigres Bêtes de la Nuit, qui le soulèvent et l'emportent dans un espace souterrain en passant par une caverne qui béait à flanc d'abîme. Ces «choses» possèdent des cornes, une queue et des ailes de chauve-souris, elles ont une peau caoutchouteuse, effroyablement froide, humide, glissante et leurs pattes-pinces pétrissent de façon abominable. Le pire de tout était qu'elles ne parlaient et ne riaient jamais, car elles n'avaient pas de visages, mais une suggestive blancheur qui devait leur en tenir lieu. Le monstre chez Lovecraft, dit fort justement Maurice Lévy, est avant tout foyer de tous les dégoûts et la peur du personnage s'explique moins par la peur qu'il a de mourir, que par son refus instinctif de tout contact avec le monstre<sup>14</sup>.

Le monde souterrain possède des qualités similaires à celles des bêtes qui l'habitent, l'air est si sépulcral que l'humidité rend malade, le territoire est faiblement éclairé par une sorte de phosphorescence grise et il y a des montagnes aussi hautes qu'à la surface, sorte de redoublement de l'imagination verticalisante de Lovecraft. L'au-delà est toujours imaginé comme un gouffre soit souterrain soit aérien (chute inversée). Cristallisation du royaume de l'irrationnel, de la folie démoniaque, ultime maelström de la terreur, espace infini et vide où la chute est éternelle et giratoire.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 151.

<sup>14</sup> Maurice Lévy, *op. cit.*, p. 83.



Mais Carter ne perd pas maîtrise de ses nerfs et même en cet endroit effrayant, « il avait un plan et un objectif ». Il se rappelle qu'il a jadis connu un peintre appelé Pickman devenu vampire et sait qu'il existe un « pacte singulier » entre les vampires et les maigres bêtes de nuit. Il rencontre l'ex-humain et celui-ci lui offre de l'aide pour retourner à son point de départ, le Bois Enchanté car le visage de Ngranek lui avait en outre révélé une parenté de traits avec des marins, aperçus autrefois dans d'autres rêves, dans le port de Céléphaïs en direction du nord. Lovecraft emploie presque toujours le même procédé pour relancer l'action, procédé cousu de fil blanc qui impatiente parfois le lecteur. Toujours, dans les moments d'hésitation où il doit inventer un détour, surmonter une épreuve, il surgit soit un souvenir de myriades de rêves passés, soit un détail lu dans des copies de manuscrits très anciens, soit une amitié vécue avec un personnage du monde de l'éveil, ficelles trop évidentes acceptées sous le compte de l'expérience d'un rêveur dit professionnel. Procédé qui à la fois atténue la terreur car le lecteur sent que le héros saura toujours se tirer d'un mauvais pas et modifie l'écriture elle-même car tous les pays fabuleux semblent avoir déjà été vus antérieurement et il ne s'agit que de donner quelques détails pour se les remémorer. Ce qui fait dire à Michel Le Bris que l'écriture de Lovecraft est originellement seconde, parce qu'elle se précède elle-même. Lovecraft ne décrit pas, il nomme<sup>15</sup>. Écriture qui ne se révèle que dans les temps forts, dans les répétitions analogues à la scène primitive, qui sont des duplicatas inconscients où l'on retrouve les mêmes symboles sans toutefois les reconnaître.

L'itinéraire pour atteindre la nordique Kadath passe par Céléphaïs, ville où règne Kuranès, homme que Carter avait connu dans la vie terrestre sous un autre nom, « seul être qui, après avoir atteint les gouffres stellaires en soit revenu sain d'esprit ». Kuranès est un double de Carter, un prédécesseur dans la quête onirique. Comme lui, Kuranès, vieux rêveur, avait jadis pendant de longues années soupiré après l'adorable Céléphaïs, avait fréquenté les dieux et son souhait avait été exaucé : il possédait cette ville et en était roi.

<sup>15</sup> Michel Le Bris, « la Lettre et le Désir », in n° spécial consacré à *Lovecraft*, l'Herne, 1969, 379 p.

« Bien que Kuranès fût monarque dans le monde du rêve et disposât à volonté de toute la pompe et de toutes les merveilles imaginables, de toute la splendeur, la beauté, les extases et les délices, les nouveautés et les sensations, il aurait volontiers abandonné pour toujours sa puissance, son luxe et sa liberté pour, un seul jour béni, se retrouver petit garçon dans la simple et tranquille Angleterre<sup>16</sup> ». Et comme ce bon vieux roi mélancolique ne pouvait retourner dans le monde réel car son corps était mort, il « avait fait ce qui s'en rapprochait le plus, il avait rêvé un petit espace de campagne semblable. Il habitait là dans un manoir gothique aux pierres grises, donnant sur la mer et essayait de s'imaginer que c'était Trévor Towers où il était né et où treize générations de ses ancêtres avaient vu le jour<sup>17</sup> ».

Carter expose à Kuranès son projet et on imagine bien les propos de celui-ci, paroles qui sont une préfiguration du discours final de Nyarlathotep. Déjà, à maintes reprises, on avait insinué que la cité du soleil couchant n'existait que dans l'imagination de celui qui l'avait rêvée et Kuranès renchérit en lui révélant que cette cité pouvait fort bien ne pas lui donner toutes les satisfactions qu'il recherchait. Carter n'entend rien, cette révélation glisse sur lui comme l'eau sur le dos d'un canard et il ne semble pas vouloir faire le lien pourtant évident entre son propre désir qui mime l'expérience de Kuranès. Le héros devra pousser son aventure jusqu'au point ultime. L'expérience d'autrui dans ce genre de quête n'est d'aucun secours, chacun doit refaire pour soi son propre itinéraire. L'épisode où intervient Kuranès nous révèle aussi les limites du pouvoir de l'imaginaire car le monarque même avec ses pouvoirs magiques peut fort bien reconstituer le lieu de son enfance mais ne peut redevenir petit enfant et ne peut « qu'espérer l'entrée de sa vieille nurse qui le gronderait parce qu'il n'était pas prêt pour cette fameuse partie de tennis, que la voiture attendait et que la patience de sa mère était à bout<sup>18</sup> ». Le lecteur se rend bien compte que ce n'est pas la ville en soi qui est recherchée, qu'il est bien facile d'imaginer, de créer, de reconstituer patiemment un décor et que celui-ci ne fait que

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 177.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 177.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 180.

masquer le désir de la mère, l'amour de cette femme unique, le retour impossible à l'originare. Tous ces rapprochements sont cependant lettre morte pour notre héros obnubilé par son désir comme Kadath couverte de nuages protecteurs. Pas une fois le nom de Kuranès ne sera prononcé ni ses propos remémorés jusqu'à la fin du récit, pas même un il me l'avait bien dit !

Le narrateur entreprend maintenant la troisième et dernière étape pour rejoindre Kadath, il s'embarque à bord du navire des marins aux traits divins et se dirige vers Inquanok et traverse l'immensité froide du désert de Leng. Le climat de ce trajet rappelle celui de l'escalade pénible du Ngranek, le pays devient de plus en plus inhospitalier, univers minéral pétrifié, routes se resserrant en labyrinthes à mesure que l'angoisse s'infiltré. Il atteint finalement une immense carrière supra-terrestre qui « lui coupa le souffle : sur la gauche, s'ouvrait un monstrueux espace ayant d'innombrables acres d'étendue. Quelque archaïque puissance avait en ces lieux taillé et arraché les originelles falaises d'onyx pour les transformer en une carrière de géants [...] Des pierres tombèrent dans la carrière et se perdirent dans le noir sans faire au fond le moindre bruit<sup>19</sup> ». Carter sait à présent qu'il n'est plus très loin de Kadath dont les tours immenses qui surplombent le monde sont en onyx. Alors, la panique commence par s'emparer de sa monture, un yak et Carter tente de la rattraper jusqu'à ce qu'il se rende compte qu'il est à son tour suivi, la poursuite se transforme en fuite éperdue. Il se fait enlever — une troisième fois — par un marchand à l'œil torve qu'il avait déjà rencontré auparavant qui le fait monter sur un Shantak<sup>20</sup>. Cette fois l'interdit perçu au cours du rêve initial, inscrit sur la face sculptée de Ngranek, interdit plus senti comme contrainte muette devient plus actif, plus offensif. Carter comprend que les deux premiers enlèvements avaient pour but de le livrer à Nyarlathotep, gardien du passage qui mène à Kadath. La défense devient opposition franche et impérative, le mortel présomptueux doit être livré aux puissances infernales pour être puni de sa hardiesse et de son sacrilège. Il n'est plus

<sup>19</sup> *Ibid.*, pp. 193-194.

<sup>20</sup> *Shantak* : oiseau fabuleux à corps d'éléphant recouvert d'écailles, à tête de cheval, aux ailes vrombissantes. Son hennissement équivaut à un ricanement qui ressemble aux crisements de morceaux de verre.

question de « méprise » ou « d'accident » mais bien de transgression caractérisée dont les conséquences ne peuvent être que funestes. Le marchand le conduit à travers une série de dédales couverts d'affreux bas-reliefs relatant des scènes terrifiantes plus vieilles que l'histoire et l'introduit à un grand prêtre masqué de soie jaune. « Le héros avait peur ne fût-ce que de penser à ce que pouvait être ce grand prêtre abhorré ». Le blocage psychologique est complet, le visage masqué suffit à suggérer toute l'horreur condensée, le symbole est si chargé qu'il devient insupportable. Carter qui jusqu'ici s'était comporté passivement, refuse ce second face à face, où le retrait du visage agit plus encore par son absence et préfère tous les supplices, les manipulations de tout un bestiaire choisi et tous les errements à cette rencontre. « Dans cette mortelle seconde, une peur invincible le poussa à accomplir un acte que n'aurait jamais osé sa raison : dans sa lucidité en émoi, il n'y avait place que pour la farouche volonté d'échapper à ce qui siégeait sur ce trône d'or <sup>21</sup> ». Carter se jeta sur le marchand-geôlier et « de toute la force sauvage de la peur, le précipita dans le trou géant où il disparut aussitôt ». Il se précipite dans les couloirs labyrinthiques puis tombe à son tour dans un puits ténébreux et se retrouve, étendu sur un dallage, sous les phosphorescents nuages d'une nuit nordique <sup>22</sup>.

La suite du récit comporte une série d'aventures très mouvementées où le héros cette fois mène le jeu au lieu de se contenter d'être un témoin passif. Son projet personnel est provisoirement mis en veilleuse, à la vue de la torture par des bêtes lunaires de trois de ses compagnons vampires qui lui avaient servi de guide pour retourner au Bois Enchanté. Fier de sa récente victoire, il se sent chevaleresque et décide de voler au secours de ses amis, en réintégrant le monde souterrain, s'insérant dans la gueule d'un lion de pierre. Désormais il se sent invincible et se comportera en chef. Avec l'aide de l'ex-humain-vampire Pickman, il rassemble une armée de vampires et de maigres bêtes de nuit et organise un raid contre les bêtes lunaires, délivre les victimes et va même jusqu'à aller

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 202.

<sup>22</sup> Un phénomène curieux est que la chute, dût-elle durer des heures ou des siècles, n'entraîne jamais les conséquences dues aux lois de la pesanteur : le héros ne se rompt jamais les os. Élasticité toute onirique !

combattre l'ennemi dans ses derniers retranchements. La description du siège et de la bataille est extrêmement minutieuse et révèle chez Lovecraft un talent incoupçonné pour la tactique militaire. Cette longue parenthèse qui ponctue le récit semble assez gratuite, plutôt fastidieuse par ses « coups d'écriture » et ses répétitions ennuyeuses, étrange interlude de cape et d'épée entre créatures monstrueuses, corps à corps gélatineux et tentaculaires. Bien sûr, après le décompte méticuleux des morts, on manifeste au valeureux Carter une immense gratitude. Celui-ci commençait à sentir maintenant que ses plans se déroulaient fort bien et qu'il pourrait compter sur l'aide de ses alliés pour poursuivre sa quête : « la troupe volante pourrait le déposer à l'intérieur des murs d'onyx et si quelques-uns des vampires voulaient l'escorter dans la salle du trône des Grands Anciens, leur présence ajouterait du poids et de l'importance à sa prière [...] Le voyage final aurait pour but soit la merveilleuse cité du soleil couchant, soit le retour par la Porte du Profond Sommeil si ses prières ne portaient pas de fruits<sup>23</sup> ». Aussi près du but, le héros semble vouloir mettre toutes les chances de son côté, le réconfort moral est aussi important que le moyen de locomotion. Pour la première fois, la possibilité de l'échec est envisagée lucidité, le message de Kuranès aurait-il fait son chemin, malgré tout ? La préparation du vol est arrêtée dans les détails comme un véritable plan de campagne et l'armée décolle allègrement. À l'approche de Kadath, l'escadron est pris en charge : « Carter remarque avec terreur que les ailes des bêtes ne battaient absolument plus, ils étaient sans pouvoir devant cette force qui les poussait aveuglément et sans répit vers ce nord d'où jamais aucun mortel n'est revenu<sup>24</sup> ». C'est à ce moment qu'apparut à l'horizon une lumière blême et solitaire qui s'élevait au fur et à mesure qu'ils en approchaient.

**« Ce pont jeté entre la terre et le ciel s'élevait dédaigneux et spectral, noir dans la nuit éternelle et couronnée d'un diadème d'étoiles dont les contours imposants et significatifs devenaient à chaque instant plus clairs [...] Il y**

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 226.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 233. Force magnétique ? état d'apesanteur ? La logique du récit est toujours une logique onirique ; même si des explications rationalistes sont esquissées, Lovecraft se garde toujours de les faire intervenir. Merveilleux pur.

avait des tours sur ce titanesque sommet, d'horribles tours couvertes de dômes et comptant d'innombrables étages. Elles étaient groupées selon une architecture dont l'habileté dépassait tout ce que les hommes peuvent concevoir même au monde du rêve; bâtiments et terrasses pleins à la fois de merveilleux et de menace. À l'intérieur de ce château luisait la lumière du démon. Randolph Carter comprit alors que sa quête était terminée <sup>25</sup> ».

Kadath est sous le signe de la démesure et de la verticalité comme le visage de Ngranek. Ville où l'on sent la présence de l'Autre, de l'infiniment grand destiné à une race disparue et inquiétante. « Son immensité touchait presque au blasphème » ajoute Carter. Grandeur tellement incommensurable qu'elle brise tous les points de références possibles et déséquilibre l'univers même. Excès qui injurie même l'idée qu'on se fait du surhumain, du divin. Les notations affectives suggèrent beaucoup plus qu'elles ne décrivent vraiment. Tout est senti et interprété. La demeure du Père semble assez inhospitalière et est particulièrement imposante. L'arrivée du fils et de sa suite ne correspond pas à celle qu'il avait rêvée, il « avait espéré faire son entrée solennellement escorté d'impressionnantes rangées de vampires et adresser ses prières en seigneur du monde des rêves. Balayée pêle-mêle par une tempête de cauchemar soufflant des étoiles prisonnières [...], toute l'armée vola irrémédiablement captive dans la lumière blafarde et tomba, engourdie, sur le parquet d'onyx lorsqu'un ordre inaudible fit cesser ce vent de frayeur <sup>26</sup> ».

Le décor et la mise en scène étaient fort bien réglés pour mettre le héros en posture d'infériorité, le grand seigneur est bafoué et c'est dans les pires conditions qu'il aura à se présenter, comme l'enfant qui voulant trop bien faire, oublie la marche à descendre qui donne accès à la pièce où trône le père. Carter ne voit aucun être à traits divins, il sent qu'on attend sa visite mais ne sait qui l'attend. « Il ne pouvait vraiment pas imaginer sous quelles formes, sous quels visages saisissants allait maintenant se manifester la terreur ». Privé de toute dignité, ahuri, titubant, le cerveau vidé d'images, le héros est pris de court, quand électrisé par une « horrible sonnerie d'une trompette démoniaque », il se rend compte qu'il est

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 234.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 237.

seul, absolument seul et que ses amis se sont volatilisés. Sorte de conditionnement mental, de lavage de cerveau, bien synchronisés comme un ballet. Dramatisation savamment orchestrée; si le héros n'a pas pu organiser son entrée, le Père, lui, apparaîtra dans toute sa splendeur.

**« Une nouvelle sonnerie retentit à l'extrémité de la pièce. C'était un coup de trompette se modulant sur un rythme précis [...] Dans cette sourde fanfare résonnait l'écho de toute la merveille et de toute la mélodie des rêves éthérés, car des visions exotiques, d'une beauté inimaginable jaillissaient de chaque étrange accord et de chaque mystérieuse cadence. Des odeurs d'encens vinrent se marier aux notes dorées et une grande lumière se leva dont la couleur changeante obéissait à des cycles inconnus du spectre terrestre et suivait, en occultes harmonies symphoniques, le rythme des trompettes. Des torches étincelèrent au loin et le roulement d'un tambour vibra tout près, au cœur d'une attente frémissante<sup>27</sup>. »**

Est-ce la fanfare céleste analogue à celle de la ville du Soleil couchant ou cet « éblouissement de symboles immortels » ? Musique psychédélique à effet hallucinogène qui parle à tous les sens à la fois, musique « sauvage » et « extatique », digne des correspondances baudelairiennes et qu'accompagnent de « fumeuses spirales de baumes secrets ». Dans cette confusion savamment dosée, l'on ne sait plus où nous mène l'expansion des choses infinies.

**« Entre les deux colonnes [d'esclaves noirs] surgit alors une silhouette solitaire, une grande silhouette élancée ayant ce jaune visage propre aux antiques pharaons et portant des robes prismatiques et un diadème d'or qui semblait luire d'une lumière intérieure. Cette royale silhouette s'approcha rapidement de Carter. Sa démarche orgueilleuse et ses traits élégants avaient la fascination d'un dieu sombre et d'un archange déchu, et ses paupières semblaient cacher les pétilllements d'une humeur capricieuse. Cette silhouette parla et dans sa voix grave passait la sauvage musique des courants du Léthé<sup>28</sup>. »**

Voilà une apparition pour le moins déconcertante, très différente de l'image traditionnelle du père vénérable à la barbe blanche que nous attendions peut-être. Apparition

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 238.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 239.

théâtrale, sans épaisseur aucune, figure éthérée, évanescence comme un fantôme. On ne sait ce qui se cache derrière cette « silhouette », tant elle semble immatérielle et inhumaine, ni ce qui se dissimule derrière ce masque énigmatique et figé. Tout est axé sur le paraître, sur l'illusion à produire par une description essentiellement visuelle à la fois lumineuse, changeante et irradiante. On s'attendait à voir le héros agenouillé aux pieds d'un géant solennel et figé et au contraire l'on a affaire à un dieu trop beau, trop jeune, trop souple. Seul le magnétisme de ce regard voilé inquiète par sa malice et ses étincelles d'ironie. La voix, elle aussi, est dangereusement ensorceleuse, pleine de sortilèges où l'oubli, le sommeil, la mort sont associés.

Le « dieu sombre » entreprend un très long discours assez étonnant. Il prend la parole et la gardera autoritairement. Carter, lui, la perd littéralement jusqu'à la fin.

Le lecteur apprend très vite que ce personnage est Nyarlathotep, le chaos rampant, l'émissaire des Autres Dieux, celui dont la rencontre avait été différée à trois reprises lors de chacun des enlèvements avortés. Il commence par rappeler à Carter, sur un ton solennel, sa transgression et les châtements infligés aux téméraires qui ont déjà osé braver la loi. Puis il explique le pourquoi de l'interdiction de la merveilleuse cité du soleil couchant par les dieux de la terre.

« Ils l'ont fait qu'à cause de leur propre convoitise car, en vérité, ils désiraient ardemment posséder la douceur magique de ce que votre imagination avait façonné. Ils ont quitté leur château qui dominait Kadath pour aller habiter dans votre merveilleuse cité [...] Vous avez trop bien rêvé, ô sage archi-rêveur, car les dieux du rêve, vous les avez enlevés du monde de toutes les visions des hommes, pour les amener dans celui qui est entièrement vôtre et vous avez bâti, à partir des petites rêveries de votre enfance, une cité plus belle que tous les fantômes qui ont existé auparavant [...]

« Aussi Randolph Carter, je vous épargne et vous condamne à me servir. Je vous condamne à rechercher votre cité du soleil couchant qui est vôtre et à en chasser les dieux somnolents et paresseux qu'attend le monde du rêve [...] Contemplez ! Ce n'est pas au-delà de mers ignorées mais dans votre passé bien connu que vous devez poursuivre votre quête [...] Sachez que votre merveilleuse cité d'or et de marbre n'est que la Somme de ce que vous avez vu et aimé dans votre jeunesse. Cette beauté façonnée



**cristallisée, polie par des années de souvenir et de rêve est l'essence même de la vision [...] <sup>29</sup> ».**

Le discours de Nyarlathotep redouble les propos de Kuranès et une fois de plus, le héros se voit confirmé dans l'impossibilité de son désir que masque une symbolique de plus en plus évidente. Cette « douceur magique » même si elle n'existe que dans l'imagination du narrateur et est son bien propre possède une force d'attraction telle qu'elle est devenue objet de possession divine. Il est « condamné » à la reconquérir, c'est-à-dire qu'il est invité à en chasser le père et à posséder la mère. La voix douceuse de Nyarlathotep n'éveille aucun soupçon chez Carter, ébahi et muet. Non seulement il n'est pas puni mais en outre il est investi d'une mission qui se révèle être l'objet même de sa quête. Étrange revirement de la situation. Nyarlathotep va même plus loin encore, il lui offre son aide : « Plus facile que celui de la mémoire incertaine est le chemin que je vous préparerai. » Il n'a qu'à monter sur un Shantak et se diriger vers l'étoile Véga et dans deux heures il sera sur la terrasse de sa cité merveilleuse ; là, il devra remémorer aux Grands Anciens le charme de leur cité natale afin qu'ils soient envahis d'un « tel mal du pays » qu'ils s'élanceront vers Kadath. Une seule mise en garde cependant, un chant lointain dans l'éther se fera entendre en direction de Vega, le héros devra rebrousser chemin dès la première note, car ce chant fascinant et trompeur attire vers les gouffres de folie terrifiante.

Monté sur son Shantak, Carter « haletant et suffoquant » s'envole dans l'espace. La mélodie s'élève alors timidement et doucement. « [Il] se concentrait pour saisir chacun des accords merveilleux. C'était un chant de la nuit et des sphères ; enivré par la merveille jaillie des gouffres étranges tourbillonnant dans les spires de cristal du monde extérieur et magique, Carter se souvint alors, mais trop tard de la recommandation de Nyarlathotep <sup>30</sup> ». Il essaie en vain de faire arrêter sa monture qui s'enfonce dans le vide à une vitesse vertigineuse. Il comprend — enfin — que toute sa démarche n'a été qu'un leurre et que le seul don de Nyarlathotep était la folie. C'est évidemment le chemin le plus direct pour surmonter le tabou et

<sup>29</sup> *Ibid.*, pp. 240-241-242.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 246.

ne faire qu'un avec l'objet de son désir. « Alors Carter, le condamné, fut saisi par une image et une pensée réconfortantes, Nyarlathotep avait trop bien expliqué sa vengeance, il avait fait se lever le souvenir de ce qu'aucun accès de terreur ne pouvait tout à fait effacer : la Maison — La Nouvelle Angleterre — le monde de l'éveil. Carter savait maintenant qu'il rêvait, qu'il ne faisait que rêver et que quelque part gisait le monde de l'éveil <sup>31</sup> ».

Ainsi le rêve se résorbe dans le rêve. Notre héros saute à bas de son Shantak et fait une chute saisissante entre toutes pendant laquelle « des éternités tournoyèrent, des univers moururent et naquirent, des étoiles se transformèrent en nébuleuses, des nébuleuses en étoiles, et il continua à tomber <sup>32</sup> ».

Finalement à l'aube, les grands rayons éblouissants du soleil réveillèrent Randolph Carter qui, dans sa chambre de Boston, sauta en criant à bas de son lit.

*Université Laval*

<sup>31</sup> *Ibid.*, pp. 247-248.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 248.